TIME TROUBLE

SOLO SPIEL

AUFBAU

Baue das Spiel wie gewohnt auf (siehe Anleitung ab S. 2-3).
Beachte dabei die Änderungen im Aufbau je nachdem, welches Level du spielen möchtest (siehe Anleitung ab S. 11).

Es gibt folgende Änderungen im Aufbau:

- Lege die Erinnerungsleiste, die Erinnerungsmarker und das Walkie Talkie zurück in die Schachtel.
- Du hast keine Handkarten. Lege also nur den **Nachziehstapel** bereit. Lege die Karten und den Computer gut erreichbar vor dich.
- Einen Timer benötigst du für das Solo Spiel nicht. Du kannst die App trotzdem verwenden, um dir den Levelaufbau anzeigen zu lassen.

EINSATZBESPRECHUNG

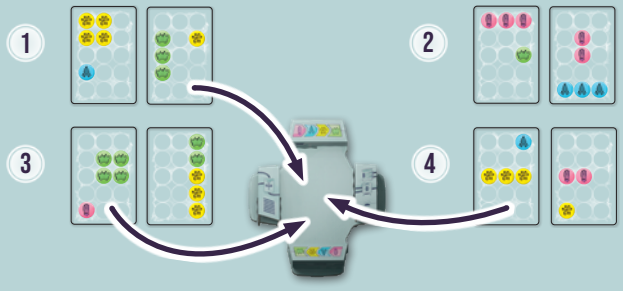
Nachdem du alleine spielst, musst du wahrscheinlich weniger lang über deine Ziele für die Runde debattieren.
Nachdem es keinen Zeitdruck gibt, nutzt du auch die Erinnerungsleiste und die Erinnerungsmarker nicht.

ÄNDERUNGEN BEIM ABLAUF: KARTEN AUSSPIELEN

Du führst den Schritt ***Karten ausspielen*** in der Aktionsphase **nicht** wie gewohnt aus. Stattdessen ziehst du **2 Karten** und siehst sie dir an. Nun entscheidest du dich, ob du **eine** dieser Karten spielen möchtest. Du spielst sie nach den normalen Regeln in den Computer (siehe Anleitung S. 5-6). Du darfst auch **keine** der beiden Karten spielen. Die nicht gespielte(n) Karte(n) legst du offen auf einen Ablagestapel.

Das wiederholst du insgesamt **vier Mal**. Anschließend folgt wie gewohnt die Bewegungsphase und die Energiephase.

Achtung: Wie sonst auch musst du am Ende der Kartenphase **mindestens 3 Karten** in den Computer gespielt haben.
Hast du nicht 3 Karten gespielt, ziehe eine zufällige Karte vom Nachziehstapel und lege sie ungesehen in den Computer.

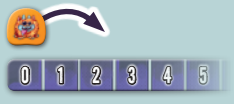


1. *Du ziehst 2 Karten und entscheidest dich, diese Karte in den Computer zu legen.*
2. *Anschließend ziehst du wieder 2 Karten. Da du keine davon spielen möchtest, wirfst du beide ab.*
3. *Im dritten Durchgang legst du diese Karte in den Computer.*
4. *Als viertes spielst du diese Karte.*

AB LEVEL 4:

Du ziehst wie vorher 4 Mal hintereinander 2 Karten. Von nun an hast du immer auch die Möglichkeit, **beide Karten** zu legen.
Du kannst also 0, 1 oder 2 der Karten legen, die du gezogen hast. Legst du beide Karten, darfst du die Reihenfolge selbst wählen.

TIPP: Du hast Schwierigkeiten mitzuzählen, wie oft du schon Karten gezogen hast?
Dann nimm dir die Erinnerungsleiste und einen zusätzlichen Fluffy und lege beides neben dich. Lege den Fluffy an Position 0 der Erinnerungsleiste. Bewege nun jedes Mal, wenn du 2 Karten ziehst, den Fluffy 1 Position weiter.
So kannst du mitzählen, wie oft du bereits gezogen hast. Am Anfang jeder Runde bewegst du den Fluffy zurück auf Position 0.



SCHICHTWECHSEL

Lege die Karten aus dem Computer auf den Ablagestapel. Ist der Nachziehstapel leer, mischst du den Ablagestapel und bildest einen neuen Nachziehstapel. Der Rest dieser Phase entfällt.

ÄNDERUNGEN BEI DEN GESCHENKEN

Du darfst ein Mal 2 Karten zusätzlich ziehen. Du hast also insgesamt 4 Karten zur Auswahl. Davon darfst du 0 oder 1 Karte spielen.
Hinweis: Ab Level 4 darfst du 2 der 4 Karten spielen.

Während der Kartenphase darfst du eine deiner Handkarten verdeckt in den Computer spielen.
Hast du keine Handkarte, weil du beide Karten gespielt hast, kannst du das Geschenk nicht nutzen.

Alle anderen Geschenke funktionieren wie gewohnt (siehe Anleitung S. 16).

VARIANTE: TICK TACK

Du vermisst den Zeitdruck? Kein Problem! Stelle einen Timer auf 1:10 Minuten und starte ihn zu Beginn der Kartenphase. Wenn die Zeit abgelaufen ist, ist die Kartenphase sofort beendet.
Hast du dann nicht 3 Karten in den Computer gespielt, ziehe eine zufällige Karte vom Nachziehstapel und lege sie ungesehen in den Computer, bis dort 3 Karten liegen.

Dafür kannst du natürlich auch das Time Trouble Extra von DIZED als Timer verwenden!